

Animeeritud muusikagraafika (AMG) – *live*-elektroonilise muusika edastamine¹

Christian M. Fischer

Töö käesolevas artiklis käsitletava loomingulise uurimisprojekti kallal algas peaaegu 15 aastat tagasi. Helilooja ja arvutimuusikuna seisin silmitsi probleemiga, kuidas edastada adekvaatselt nii muusikutele kui publikule oma muusikalisi ideid *live*-elektroonilise teose esitamisel. *Live*-elektroonilist muusikat defineerin siin kui elektroonilise / arvutiga loodava muusika üht žanrit, millesse on kaasatud akustilised muusikainstrumentid ja milles toimub elektrooniliste helide loomine ning nii tekkivate kui ka eelsalvestatud helidega manipuleerimine reaajas. Traditsiooniline noodikiri pole arvutimuusika edastamiseks piisav. Lisaks võib selline muusika mõnikord olla kuulamisel raske mõista. Seetõttu töötasin välja helilooja, esitajate ja publiku vahelise suhtlusplatvormina töötava animeeritud muusikagraafika (AMG), mida artiklis tutvustangi.

AMG põhiideed pärinevad muusikalise avangardi 1950ndate ja 1970ndate aastate vahel rakendatud notatsioonipraktikatest. AMG aluseks on graafiline notatsioon (modifitseeritud noodikiri või muusikalistel eesmärkidel loodud alternatiivne graafika) nagu Anestis Logothetise partituurid (vt. nt. joonis 2) ja eriti muusikaline graafika (pigem improvisatsiooni vallandajana töötav abstraktne graafika), nagu Earle Browni teos „December 1952” (vt. joonis 1). Kuid neid ideid on laiendatud animatsiooni ja liikuvate kujutiste abil.

Karlheinz Stockhauseni „Studie II” (1954) näitab, et soov talletada elektroakustilist muusikat on sama vana kui elektrooniline muusika ise. Alates 1950ndatest toimunud arengus, digitaalse revolutsiooni, helide genereerimise ja nende arvutil manipuleerimise kaudu jõudsid arvutimuusika ja selle võimalused täiesti uuele tasemele. Seega muutus notatsioon keerukamaks. *Live*-elektroonilise muusika puhul saab neid probleeme lahendada (traditsioonilist) noodikirja laiendades (lisades noodikirjale uusi graafilisi sümboleid) või kasutades tehnilisi abivahendeid nagu partituuri järgimine (ingl. *score following*), et sünkroniseerida akustiline ja elektrooniline instrument.

Selliste abivahendite kasutamine ei tulnud mu oma loomingulises töös kõne alla. Pärast probleemi analüüsimist jõudsin järeldusele, et tegu on puhtalt suhtlusprobleemiga. Lahenduse pakkus mu disaini ja visuaalse kommunikatsiooniga seotud taust. Charles Sanders Peirce'i semiootilistele uurimustele toetudes kirjeldas saksa kommunikatsiooniteoreetik Heinz Kroehl (1987) kolme kommunikatsioonimudelit: argielu, teadus ja kunst. Traditsiooniline noodijoonestik kuulub teadusliku mudeli alla, kuna selle lugemiseks ja mõistmiseks on vajalik eelnev reeglite tundmaõppimine. Kunstiline mudel kasutab konnotatiivset informatsiooni ja põhineb interpretatsioonil. AMG kasutab kunstilist mudelit ja seda võib defineerida järgnevalt: AMG on animeeritud notatsiooni alaliik (terminit „animeeritud notatsioon” võib mõista kui katusmõistet hõlmamaks muusika edastamise eri liike, mis kasutavad animatsiooni ja liikumist). AMG kasutab abstraktset, ilma konkreetse tähendusega graafikat ja see realiseeritakse peamiselt video või mõne teise ajapõhise meediumi kaudu. AMG väljendab intuitiivselt muusikat, eriti muusikaliste objektide ja sündmuste ning nende suhete ajalist struktuuri. AMG-l on potentsiaal toimida nii laiahaardelise ja sidusa improvisatsiooniprotsessi sütitajana mängijatel kui ka täpse informatsioonina publikule ja mängijatele selle kohta, mida ja millal mängida.

Kõige tähtsam protsess AMG rakendamisel on seostamine (ingl. *mapping*). Seostamist võib mõista kui visuaalsetele elementidele akustilise tähenduse omistamist, nt. et punane ruut tähendab viiulikeele näppimist. Niisugune seostamine on individuaalne protsess, mis toimub teose loomisel (helilooja), esitamisel (muusik) ja kuulamisel (publik).

AMG-d on kasutatud ja täiustatud mitmetel kontsertidel. Artiklis vaadeldakse seda protsessi teose „Brahmavihara” näitel. Neljaosaline „Brahmavihara” on kirjutatud klarnetile, viiulile ja *live*-elektroonikale ja selle esiettekanne toimus 9. jaanuaril 2014 Pärnu linnaraamatukogus Pärnu nüüdismuusika päevade

¹ Artikkel põhineb autori 2016. aastal Eesti Muusika- ja Teatriakadeemias kaitstud doktoritööl (juhendaja prof. Kerri Kotta), https://www.ema.edu.ee/vaitekirjad/doktor/Christian_Fischer.pdf.

raames. Esitajatega tehtud intervjuude, küsitluse ja teose videosalvestuse kvalitatiivanalüüsi põhjal töötasin välja optimaalsete seostamisvõimaluste tabeli (vt. tabel 2). Näiteks graafika liikumiskiirus seostati peaaegu üksnes muusikalise tempoga, graafiliste elementide arv aga helide hulgaga.

AMG kasutamine osutas *live*-elektroonilise muusika esitusprobleemidele, nagu töö alguses eeldatud. AMG kui komponeerimise abivahendi peamine eelis on võimalus teost täpselt struktureerida, nii tervikuna kui ka väga väikesteks ühikuteks jaotatuna. Struktureerimine on visuaalselt tajutav ja struktuuri on ka kuuldeliselt kergem haarata. Visuaalse suhtlusvahendina on sama AMG rakendatav nii akustiliste kui elektrooniliste instrumentide muusikute kui ka publiku tarbeks.

Tõlkinud Anu Schaper